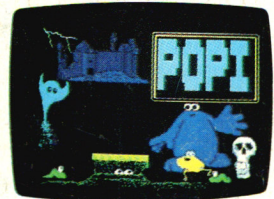
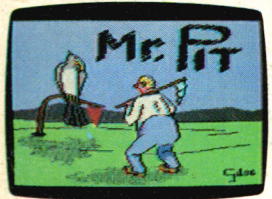
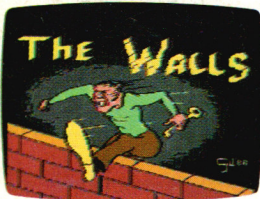
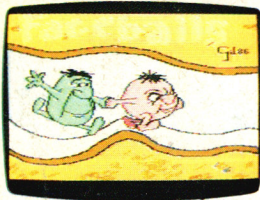


SPECIAL PLAYGAMES

14 GIOCHI



**FAST LOADING
"BITURBO"**

UN NATALE RICCO DI SORPRESE

Questo speriamo proprio che sia per voi un grande Natale. I regali dovrebbero fioccare nelle vostre gerle appese fuori dalla porta. Scherzi a parte, crediamo che sia giunto il momento di passare in allegria il momento delle feste di fine anno. Cosa di meglio che giocare con le nostre cassette o leggere attentamente la nostra rivista? Per prima cosa vi proponiamo in questo numero un po' di thrilling con la Trilogia di Apshai, un nome che è già tutto un programma. Poi dedichiamo molte pagine a Spy Vs Spy, uno dei giochi più famosi degli ultimi anni. Crediamo che dopo la lettura dell'articolo sarà un gioco senza più sorprese. Infine, dopo una raffica di sporchi trucchi, ecco The Great Escape, uno degli ultimi giochi più in voga in Gran Bretagna e negli Usa. Basta?

IMPORTANTE!!!

CERCHIAMO UN COLLABORATORE PRATICO DEI SISTEMI MSX

Inviare curriculum a: Special Playgames - Società Edizioni Internazionali
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

**da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato**

**Telefonate al 02/8361077
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti**

Dir. Resp. Elvio Fantini

Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Reg. presso il Trib. di Milano N. 426 del 22/9/1984 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta 75, Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

SULLA CASSETTA



CBM 64 LATO A



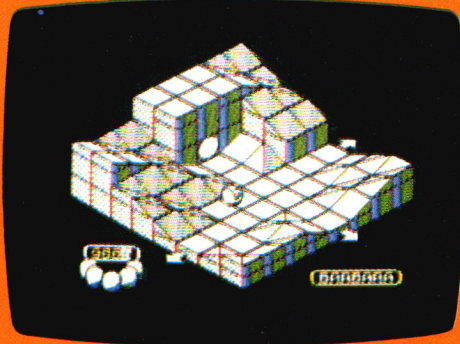
SPECTRUM LATO B

- | | | |
|----|--------------------|-------------|
| 4 | Faceballs | - Dalidan |
| 5 | Bowling | - Poyans |
| 6 | The walls | - Wimbledon |
| 7 | Mr. Pit | - Popi |
| 8 | Missione Centaurus | - Calcetto |
| 9 | Lester Knuck | - Archon |
| 10 | Nippo warrior | - Prisoners |

IN QUESTO NUMERO

- | | |
|----|--|
| 12 | Il Tempio di Apshai e i suoi segreti |
| 14 | Tanti sporchi trucchi per vincere a... |
| 17 | Giochiamo insieme a Spy Vs Spy |
| 23 | The Great Escape: fuga verso la vittoria |
| 29 | La bottega del chip |

FACEBALLS



Siamo sul pianeta di Papalla. La vita del nostro amico insegnante è stata abbastanza tranquilla fino al giorno in cui ebbe la malaugurata idea di portare i suoi scolari a visitare le pianure di Ballstone. In questo immenso deserto, infatti, gli sciagurati scolari, per non aver ascoltato le raccomandazioni del loro educatore, si sono persi. Ora il tuo compito consisterà nel girare a destra e a sinistra per ritrovare gli studenti, il nome di quello che ti è più vicino ti sarà indicato sullo schermo. Inoltre, come se non fosse già difficile rintracciare tutti prima che cali il sole, ovunque si nascondono insidie e pericoli, come massi cadenti o pietre rotolanti. Ricorda che tu potrai muoverti da solo, mentre i tuoi ragazzi dovranno essere spinti all'uscita.

DALIDAN



Un paio di membri della polizia speciale extragalattica si sono lanciati all'inseguimento delle forze nemiche del pianeta Cynep. Sono stati però fatti fuori e tocca a voi riuscire a penetrare nei labirinti del pianeta battendo il demone bestiale che guarda ogni livello del Maze e che deve essere toccato 4 volte per essere fatto fuori definitivamente. Servitevi delle piccole piramidi di forza che troverete nei labirinti e delle quattro armi di cui disponete: il pugno, il fuoco, il cerchio di fuoco e il neutralizzatore.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 2

P	alto
L	basso
Z	sinistra
X	destra
Q	riporta all'inizio schema
RESTORE	fine gioco
RETURN	inizio gioco

**JOYSTICK KEMPSTON - PROTEK - SIN-
CLAIR - FULLER**
tasti ridefinibili

BOWLING



Siamo in una piccola cittadina del Wyoming e durante le lunghe sere invernali, chiusi nei locali a causa del grande freddo, i ragazzi non sanno come trascorrere il tempo. Ma ecco che un previdente avventore ha aperto una sala di bowling, dove ognuno potrà tentare la sorte per fare strike. Tu dovrai impersonare uno dei giocatori, mentre uno dei tuoi amici o il tuo CBM-64 saranno i tuoi avversari. Ad ogni giocatore toccano 10 palle per ogni partita, con le quali dovrà tentare di abbattere i birilli, che si trovano in fondo ad un corridoio. I giocatori tirano a turno e ogni partita è composta da 5 giochi. Ricorda che se riuscirai ad abbattere tutti i 10 birilli otterrai ben 10 punti e farai strike.

POYANS



Un gioco di grande mira. Vi trovate infatti in una situazione molto difficile. Sullo schermo degli strani animaletti si muovono vorticosamente gonfiando dei palloncini-paracadute e scendono verso il fondo del video. Voi vi trovate appesi a un ascensore a corda e dovete tirare frecce contro di loro facendoli precipitare. Gli animali si difendono con delle padelle ma sono anche pericolosi. Infatti se riescono ad arrivare a terra possono, con i loro denti aguzzi, rodere le corde dell'ascensore facendovi morire.

CBM 64

TASTI


SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 1 e 2

SPAZIO

/FUOCO inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON

6	basso
7	alto
8	prende carne
	fuoco
H	pausa

THE WALLS



Come spesso accade nella vita le persone che si amano si trovano dietro ad un muro. Ciò è ben noto al povero principe Punk, la cui amata Melinda è stata rinchiusa dal padre, che non approvava il loro amore, in una tetra prigione da qualche parte nei misteriosi labirinti di Soil. Con i suoi poteri magici il perfido Re ha disseminato dovunque malefici trabocchetti e malvagi mostri per impedire il raggiungimento della cella. Il povero principe dovrà allora affannarsi al salvataggio della sua bella e, evitando tutti i pericoli, raccogliere tutte le chiavi incantate escludendo così gradualmente i poteri del sovrano fino alla distruzione totale del sortilegio.

WIMBLEDON



Il tennis ha a Wimbledon uno dei suoi templi più famosi. Siete appunto su questo bellissimo campo che vi offre la possibilità di diventare, almeno sullo Spectrum, più bravi di Boris Becker e Ivan Lendl. Se poi siete mancini allora Mc Enroe sarà il vostro eroe preferito. Comunque il gioco può svolgersi a uno o due tennisti con tutte le regole che hanno reso celebre Panatta e Nastase. Vittoria ai tre set.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 2

F1 inizio gioco
SPAZIO pausa

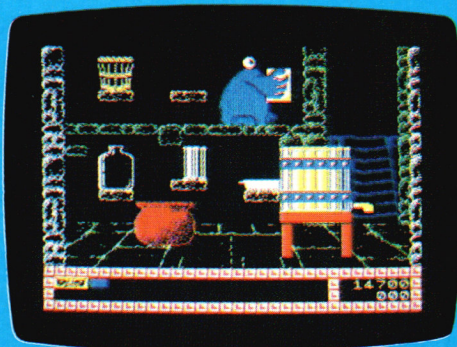
JOYSTICK KEMPSTON
tasti ridefinibili

MR. PIT



Mr. Pit è un simpatico bonaccione amante dei bambini e degli animali, ma questa volta un perfido corvaccio gli ha proprio fatto perdere la pazienza. Mettendo a soqquadro la pace dello stabilimento, questo dispettoso pennuto ha attivato tutti i relè che comandano il funzionamento delle macchine che controllano la produzione. Il povero guardiano, per salvare il salvabile, dovrà raggiungere e disinserire tutti gli interruttori indicati dalle bandierine, evitando accuratamente il contatto con il pennuto, che, essendo in realtà la strega di Warlock, sarebbe capace di paralizzarlo all'istante.

POPI



Popi è un simpaticissimo pupazzone che se ne va a zonzo tutto il giorno. Nel suo peregrinare perenne alla ricerca del cibo ogni tanto butta l'occhio per vedere se trova qualche verme da mettere sotto i denti. Ha sempre con sé una leva che gli serve per spostare e sollevare i pesi, per aprire le botole dentro cui sono nascosti i vermi. Deve però stare attentissimo a trovare sempre del cibo perché se no le sue modeste forze svaniscono e lo lasciano in trance.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

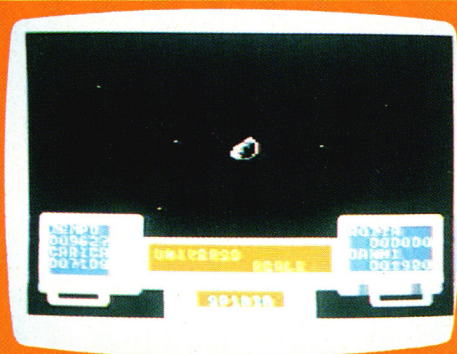
JOYSTICK PORTA 1

F7 inizio gioco
F1 pausa on/off

JOYSTICK KEMPSTON

tasti ridefinibili

MISSIONE CENTAURUS



Dopo il lungo viaggio di ritorno sulla tua astronave carica di preziosi minerali, il computer di bordo ti ha risvegliato dalla fase di ibernazione informandoti del raggiungimento di un avamposto stellare. Ma con grande sgomento ti accorgi che misteriosi alieni hanno attaccato il settore terrestre con scopi di conquista. Se riuscirai a superare la battaglia respingendo le navi nemiche potrai dirigerti con il puntatore laser verso il ponte di attracco e, una volta rifornita la stazione e distrutti i misteriosi androidi blu, ripartire verso le basi successive.

CALCETTO



Se non sapete giocare a calciobalilla allora vuol dire che questa rivista non fa per voi e che dovete rinchiudervi in un monastero. Scherzi a parte, si tratta della rivisitazione elettronica del famosissimo gioco da bar, da oratorio o da spiaggia, a secondo di dove passate le vostre giornate libere. Ci sono 9 palle per gioco e dall'alto comandate tutto il campo.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 1

RUN/STOP	pausa on
CTRL	pausa off
T	motori
D	detector
S	monitor
L	laser
C	contatto laser
FUOCO	scudi
P	punti
X	abbandona gioco

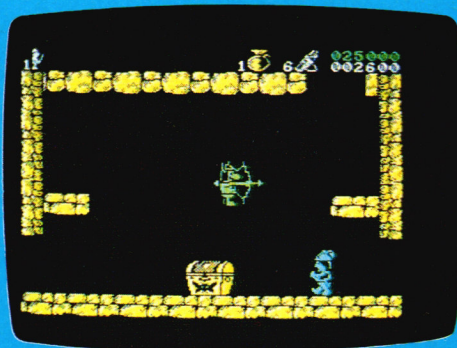
1	alto giocatore uno
Q	basso giocatore uno
Z	calcio giocatore uno
CAPS	indietro giocatore uno
Ø	alto giocatore due
O	basso giocatore due
M	calcio giocatore due
SYMBOL	indietro giocatore due

LESTER KNUCK



Dopo anni e anni di soprusi e di taglieggiamenti gli abitanti di Sangrilà, stanchi del Maestro Nero e della sua banda di gangster, si sono rivolti a Lester Knuck, il prode vendicatore, difensore dei deboli, per avere giustizia. Ma il compito di questo poderoso vendicatore non sarà così semplice, infatti, nel covo dei banditi egli dovrà, con la sola forza delle sue mani e del suo coraggio, distruggere ad uno ad uno i suoi avversari fino alla vittoria finale. L'eroico vendicatore dovrà però badare a non spendere inutili energie, perché i nemici saranno molti e tutti agguerriti, ma le forze non sono inesauribili.

ARCHON



Un gioco che sta a metà tra l'avventura e l'arcade. Infatti il nostro eroe è un indomito cavaliere che deve strappare dalle mani del suo acerrimo nemico la sua fidanzata rapitagli dagli scherani del perfido nemico. Per farlo deve affrontare mille pericoli battendo streghe, mostri terribili, teschi assetati di sangue e creature malvagie. Solo il possesso di tre pietre magiche gli darà la forza di arrivare fino in fondo all'avventura.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON

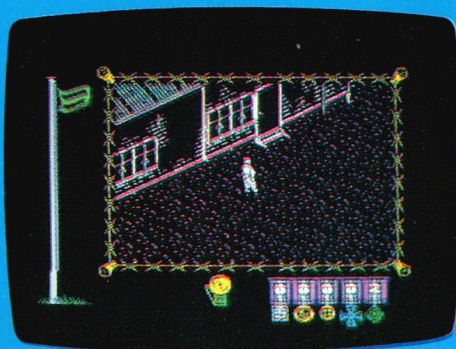
Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco
N	selezione armi

NIPPO WARRIOR



Il mondo del nostro guerriero è una terra aspra e ostile di praterie e foreste oscure, di montagne e caverne sotterranee. Un mondo nel quale i nemici non sono soltanto gli umani e se anche lo sono non osservano le regole e le cortesie del Grande Maestro. Dappertutto troverai ostacoli e pericoli, Ninja, Shoguns, guerrieri e mercenari sono nascosti ovunque e animali selvaggi cercano di ostacolare il tuo cammino. Al culmine di tutte queste fatiche riuscirai finalmente a raggiungere la fortezza del diabolico Signore, difesa da mercenari e guardie. Ma per liberare i tuoi connazionali dalla perfidia del Signore dovrai mettere a frutto tutta la tua abilità e gli insegnamenti ricevuti.

PRISONERS



Sei stato imprigionato assieme ad altri soldati dai nemici del tuo popolo. Il campo di concentramento è definito di "massima sicurezza" ma il tuo senso d'osservazione, la tua intelligenza e il tuo coraggio ti possono dare il modo per superare tutte le difficoltà ed evadere. Prova pertanto a guardare con attenzione le varie situazioni che accadono al campo, osservando i turni di guardia e raccogliendo quegli oggetti che ti potranno permettere la fuga. La bandiera in alto a sinistra indica il tuo morale. Sullo schermo appaiono anche messaggi importanti di cui è basilare tener conto.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 1

F1		inizio gioco
F3		1/2 giocatori
F5		fine gioco
F7		joystick tastiera
giocatore 1	giocatore 2	
W+S	a + :	calcio volante
E+S	* + :	calcio alto
D+S	; + :	calcio in mezzo
C+S	? + :	calcio in basso
Q+S	P + :	calcio indietro
X+S	> + :	gancio
Z+S	< + :	gancio indietro
A+S	L + :	giravolta
W	a	salto/arrampicata
E	*	pugno alto
D	:	avanza
Q	P	capriola avanti
C	?	jab
Z	<	capriola indietro
A	L	indietreggia
X	>	scende - si abbassa

JOYSTICK KEMPSTON
tasti ridefinibili

TOP GAMES 20



	Dragon's Lair	Software Projects
	Ghosts 'n' Goblins	Elite
	Speed King	Mastertronic
	Hole In One	Mastertronic
	Leaderboard	US Gold
	Parallax	Ocean
	Knight Rider	Ocean
	Miami Vice	Ocean
	Green Beret	Ocean
	Mission Elevator	Eurogold
	WAR	Martech
	Knight Games	English
	Thrust	Firebird
	Ninja Master	Firebirdc
	ACE	Cascade
	Skoldaze	299 Classics
	Iridis Alpha	Hewson Consultants
	Kik Start	Mastertronic
	Tau Ceti	CRL
	Formula 1 Simulator	Mastertronic

LA TRILOGIA DI

I cancelli di Apshai incombono su di voi: molti sono gli avventurieri che qui si sono fermati a considerare il proprio destino. Sarete voi ad impossessarvi dei favolosi tesori dei sacerdoti di Apshai? Vivrete abbastanza a lungo da svelare il segreto della Sfinge? Lascierete che la vostra già magra borsa sia alleggerita dall'astuto Taverniere oppure vi rifornirete a sue spese delle spade e delle armature più belle, lasciandolo ad imprecare e a giurare e spergiurare che gli avete levato il pane di bocca? Una volta dentro il tempio, comprenderete perché le leggende di Apshai parlano di magia... e per non cedere al sinistro potere del-

la maledizione di Ra non vi basteranno soltanto forza d'animo, intuito e intelligenza. Quanto ai mostri che incontrerete, non c'è che l'imbarazzo della scelta: zombi, mangiatori di cadaveri... e poi i terrificanti seguaci di Apshai, il dio insetto. Sarete attaccati di sorpresa da formiche, vespe, zanzare e scarafaggi giganteschi che vi pungeranno e vi strazieranno... questa sì che è avventura!

Prodotta dalla Epyx, la trilogia è composta da *Temple of Apshai*, *The Upper Reaches of Apshai* e *The Curse of Ra*, e vanta 12 livelli con 568 sale e ben 37 mostri!



"TEMPLE OF APSHAI"



PENTAGRAM

1 - In questo labirinto c'è un sacco di creature sgradevoli, ma solo alcune di esse sono pericolose. La Strega e lo Zombie vi uccidono se solo vi sfiorano, ma gli Insettoni (blah!) e i Fantasmii invece no.

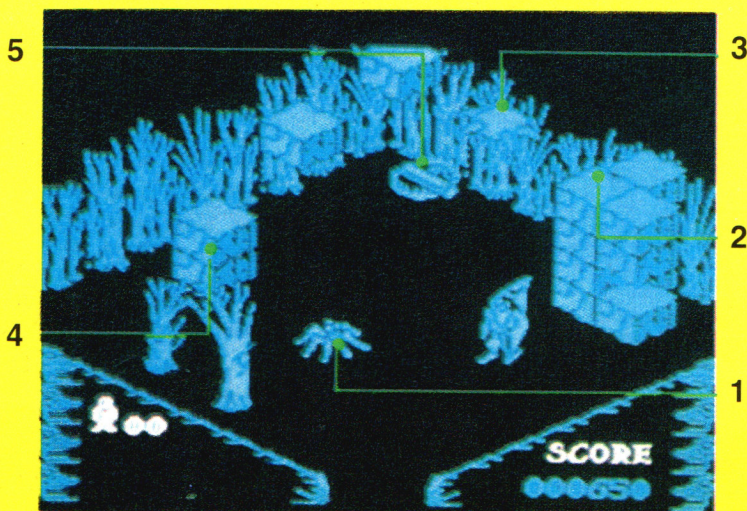
2 - Se vi trovate in una stanza in cui la porta è così in alto che non potete saltarci dentro, basta balzare in groppa ad una creatura non letale e attendere che ci passi vicino. A quel punto, spiccate il volo!

3 - Quando vi state aggirando per una stanza, non sparate alle creature non letali: se proprio non vi intralciano, ignoratele. Ricordate

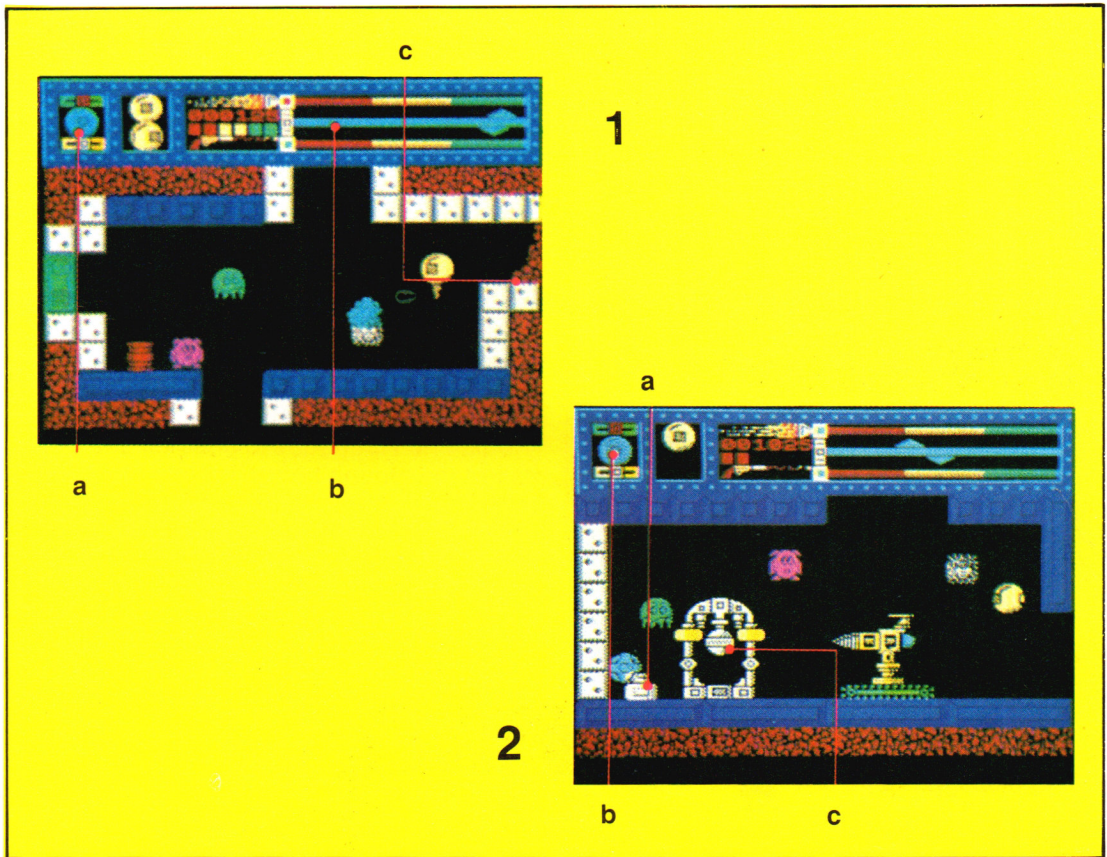
Che ogni creatura non letale uccisa viene sostituita da una creatura letale.

4 - Attenzione alle tagliole: sono letali, e sono disseminate per tutto il labirinto. Quando ve le trovate davanti, oltrepassatele servendovi dei tronchi mobili o delle creature non letali.

5 - Se dovete spostare qualcosa (per esempio, un tronco) e non riuscite ad arrivarci perché un avversario ve lo impedisce, ecco cosa dovete fare: sparategli, e le sfere magiche lo sposteranno in vece vostra.



EQUINOX



- 1 -
- Portate questo gettone alla cabina del teletrasporto al livello di sopra e usatelo: vi porterà nel tubo di contenimento. Prendete il trapano e portatelo indietro con voi. Aprite la cassaforte dell'ultimo livello e usate la dinamite per liberare dai detriti l'entrata a destra.
 - Cercate di usare il laser con parsimonia e di evitare le collisioni con gli alieni, dato che non c'è nulla di peggio che trovarsi intrappolati in uno schermo senza avere l'energia necessaria a fuggire o a sparare. Se siete a corto di spinta, prendete un barile rosso di energia di riserva.
 - Una volta liberato il passaggio dai detriti, attraversatelo e cercate la chiave che si trova proprio in cima al condotto. Riportatela qui ed usatela per aprire la porta: dall'altra parte si passa al livello 2!

- 2 -
- La bombola di questo livello si trova nel condotto che era nascosto dai detriti: la troverete sopra una piattaforma sospesa a mezz'aria, vicino al soffitto del condotto. Prendetela e tornate di nuovo qui.
 - A metà strada troverete un gettone del teletrasporto: prendetelo, lasciando in cambio la bombola, e mettetelo nel teletrasporto, poi tornate indietro e prendete la bombola.
 - Portate la bombola al teletrasporto, e usatelo: vi riporterà dove avete trovato il trapano per la cassaforte. In questa stanza c'è il condotto di espulsione: metteteci dentro la bombola e liberatevi. Una in meno... ma ve ne mancano altre otto!

GREEN BERET

1) Non appena iniziato, salite la scala e raggiungete il secondo livello. Quando incontrate il primo comandante, uccidetelo. Disporrete così di un lanciafiamme, che potrete usare in seguito sugli uomini del camion. Balzate al livello sottostante e sparate al mortaista: se non lo beccate, sarà lui a beccare voi.

2) Percorrete questo livello finché raggiungerete le tre mine: stendetevi e sparate a filo del suolo finché non le avrete distrutte tutte. Con l'ultima fiammata, beccate poi il comandante

successivo. Non correte sopra i lanciamissili, poiché vi sarebbe poi molto difficile tornare a terra.

3) Non usate il lanciafiamme per il comandante successivo: pugnalatelo ed attendete il camion. Quando lo schermo sarà pieno di uomini, mollate una fiammata e uccideteli. Attendete che lo schermo si riempia di nuovo e poi sparate ancora. Un'altra volta ancora, e avrete superato il primo livello.



1



2



3

GIOCHIAMO A SPY VS SPY

Creati da Antonio Prahias per la Beyond Software gli agenti segreti vestiti di nero e bianco fecero la loro prima apparizione sulla rivista MAD nel 1960. Il loro atteggiamento ridicolo per come si combattevano per la supremazia uno sull'altro, ha fatto divertire milioni di lettori fino al 1972.

Il gioco può essere intrapreso da due giocatori — che cercano di superarsi l'un l'altro — o da un giocatore contro l'agente controllato dal computer. Entrambi appaiono sullo schermo indipendenti ed entrambi giocano simultaneamente piazzando trappole, intraprendendo battaglie con le loro armi quando si trovano nella stessa stanza, inseguendosi a vicenda e ostacolandosi a vicenda.

Come gioco di azione e strategia, Spy Vs Spy introduce due nuove peculiarità nelle simulazioni su computer per aiutarvi a ricreare tutte le azioni del mondo di MAD.

SIMULVISION utilizza un rivoluzionario display diviso in due settori che rappresenta le attività dei due giocatori simultaneamente. Anche quando giochi contro il computer, puoi vedere quello che combina.

SIMULPLAY: consente ad entrambi i giocatori di giocare simultaneamente. Non è necessario attendere il proprio turno per aggiornarsi nel labirinto di stanze generate casualmente. La ricerca procede per la busta Top-Secret ed entrambe le spie devono tener d'occhio l'avversario, mentre stanno preparando i loro piani.

Movimenti

Le stanze in cui ti sposterai hanno tre dimensioni. Spingendo il joystick avanti ti sposterai verso la parete posteriore della stanza. Tirando il joystick indietro ti avvicinerai a quella davanti. Muovendo il joystick a sinistra e a destra ti sposterai a sinistra e a destra. Se ti spo-

sti da una stanza ad un'altra, noterai che un'Indicatore di Movimento a barra (situato sotto la tua stanza) scrolla da destra a sinistra ed è aggiornato con ogni nuova stanza che hai visitato. Questi simboli possono mostrarti la strada per tornare al punto da cui sei partito. Per esempio, se ti sposti una stanza a destra e due stanze in alto, vedrai, leggendo da destra a sinistra, due frecce in giù, ed una a sinistra. Quindi per tornare al punto di partenza, segui le frecce leggendo da destra a sinistra. Ad ogni tuo spostamento l'Indicatore di Movimento scrolla da sinistra a destra, cancellando ogni freccia fino a che non sei tornato nella stanza da cui sei partito. Vedi anche il paragrafo Briciole di Pane.

Manipolazione

Per prima cosa avvicinarti all'oggetto (udirai un breve suono e vedrai un flash). Poi premi il pulsante del joystick. Ogni oggetto trovato all'interno di una stanza può essere aperto o sollevato e può rivelare uno degli oggetti nascosti che stai cercando. Se non sei così fortunato, attiverai una Booby Trap (trabocchetto), che ti ridurrà in mille pezzi.

Apertura porte

Di nuovo, avvicinarti alla porta chiusa. Premi il pulsante del joystick e la porta si aprirà. È necessario un joystick. Comunque possono essere utilizzati alcuni tasti:

F5	Ritorna allo schermo delle opzioni.
RUN/STOP	Per mettere il gioco in pausa.
S	Premuto toglie la musica, ripremuto la fa ritornare.
BARRA SPAZIO	Premila per far partire il gioco.

Simulvision

La metà superiore dello schermo mostra le azioni della Spia Bianca, la metà inferiore mostra la Spia Nera (sia giocatore due che computer). Le attività di entrambe le spie sono rivelate ad entrambi i giocatori nelle stanze nella parte sinistra dello schermo. Il lato destro è riservato al Trapulator e alle sue sei icone.

Simulplay

Con l'orologio che segna lo scorrere del tempo, abbiamo pensato che non fosse giusto e leale che i giocatori si fermino ad aspettare per prendere tempo. Così ecco Simulplay. Poiché le attività di entrambe le spie hanno luogo all'aperto (sono visibili), la sfida include il guardare e ricordare ciò che fa l'altra spia mentre stai svolgendo i tuoi affari.

Obiettivo del gioco

L'obiettivo finale è di scappare dall'ambasciata con il documento Top-Secret e con il tuo passaporto, il denaro, i piani segreti e la chiave. Se la vittoria completa non è possibile prima dello scadere del tempo, la tua spia si accontenterà di superare il punteggio del rivale.

Corpo a corpo

Quando entrambe le spie si trovano nella stessa stanza, hanno la possibilità di attaccare l'avversario. Avvicinarsi a pochi passi dall'altro giocatore significa attaccarlo. A questo punto, i due schermi Simulvision hanno lo stesso scenario, le spie impugnano le loro armi e i giocatori usano il joystick o la tastiera per controllare la spia e l'arma, cercando di sferrare duri colpi sul corpo o sulla testa dell'altra spia. Se entrambe le spie hanno il documento segreto quando avviene questo scontro, il vincitore potrà impadronirsene e fuggire.

Nel modo combattimento le spie non possono cercare oggetti, o usare il Trapulator (non sono disponibili le trappole o la mappa). Le porte, comunque, funzionano e anche i trabocchetti ad esse collegati. Se le spie non sono vicine a nessun oggetto quando premi il

pulsante del joystick, impugneranno l'arma con cui possono colpire l'altra spia sulla testa o nello stomaco. Per colpirlo sulla testa, tieni premuto il pulsante e muovi il joystick prima verso l'altro e poi spostalo verso il basso (il movimento corrisponde allo spostamento dell'arma). Per colpirlo allo stomaco muovi il joystick da sinistra a destra (o da destra a sinistra, dipende da dove si trova il tuo avversario). Quando premi il pulsante la prima volta la spia automaticamente si girerà verso l'avversario, senza preoccuparsi di ciò che stava facendo. Per muovere la tua spia durante il combattimento, rilascia il pulsante e muovi quindi normalmente.

Colpire l'altra spia corrisponde ad indebolirla, e sono necessari circa 7 colpi per "ucciderla". Comunque, le spie recuperano le forze dopo un periodo di tempo.

Se una spia sta trasportando qualcosa quando entra in una stanza comune, gli oggetti sono persi o nascosti nella stanza, dipende dal tipo di oggetto. Trabocchetti e rimedi sono persi, mentre gli oggetti dell'inventario e la borsa portadocumenti sono nascosti da qualche parte nella stanza. Il vincitore del combattimento può cercare gli oggetti e prenderne o riprenderne possesso.

Tempo

Entrambi i giocatori partono con il medesimo tempo a disposizione per attraversare il labirinto, raccogliere gli oggetti richiesti, cercare il portadocumenti e l'uscita dell'ambasciata prima che l'aereo decolli. Ci sono comunque delle penalità di tempo. Perdi tempo quando piazzii una trappola. Quando piazzii una trappola, sentirai alcuni beep. Questo ti dice che la trappola è stata piazzata correttamente e ti ricorda di guardare il tuo Trapulator, dal quale sarà dedotto il tempo appropriato.

Inoltre, se sei vittima di un trabocchetto o sei il perdente in un combattimento corpo a corpo l'orologio continuerà il count-down fino a che sei "incosciente". Questo tempo perduto non potrà più essere riguadagnato. I due giocatori non termineranno mai il tempo a loro disposizione assieme. Perciò uno dei due sopravviverà più a lungo dell'altro. Il giocatore sopravvissuto continuerà la ricerca dei documenti, degli oggetti e dell'uscita. Se stai giocando contro il computer e il computer ha ancora del tempo a disposizione, puoi aborti-



re la missione premendo il tasto funzione F5. Anche dopo la morte della tua spia, le trappole che ha piazzato rimarranno in funzione. Il gioco non deve finire solo perché un giocatore ha finito il tempo a sua disposizione!!

Trappole e rimedi

Muovendosi nel labirinto di stanze i giocatori possono piazzare uno dei cinque trabocchetti. L'arsenale dei Boody-Trap contiene: bombe, molle, secchi d'acqua, pistole con spago legato al grilletto e bombe a tempo. La bomba a tempo non è necessario nascondersela. Infatti, è attivata immediatamente ed è l'unica trappola che non può essere portata o neutralizzata! La pistola a spago e il secchio d'acqua possono essere collegati solo a porte chiuse. Tutte le altre trappole possono essere nascoste dietro qualsiasi oggetto della stanza.

Le spie possono portare le trappole dentro e fuori dalle stanze, piazzandole dove desiderano quando sono pronte. Le trappole sono mostrate in nero, mentre i rimedi sono mostrati a colori.

Per piazzare una trappola:

1. Premi il "pulsante" del joystick o la "barra spazio"... due volte! Accedi così al Trapulator (Calcolatore di trappole). Osserva la grande freccia verde.
2. Muovi la freccia all'interno del Trapulator usando il joystick o i cursori della tastiera.
3. Posiziona la freccia sulla trappola che hai deciso di piazzare.
4. Premi il pulsante/spazio. La trappola è ora nelle mani della spia.
5. Posiziona la spia di fronte al luogo dove hai deciso di nascondere la trappola.
6. Dovresti vedere un breve flash bianco nella stanza della tua spia. Il flash indica che la spia è nella posizione corretta.
7. Premi il pulsante/spazio. La trappola sparirà e udirai 3 brevi beep. Stanno ad indicare che la trappola è stata posizionata e che è stato dedotto il tempo da quello che rimane prima che parta il tuo aereo.

Nel caso della pistola con spago, la pistola può essere piazzata ovunque tranne che nella porta. Muovendo la spia nella stanza, lo spago si stenderà e seguirà la spia. Posiziona la spia di fronte ad una porta chiusa, aspetta il flash, premi il pulsante/spazio e la trappola è piazzata.

Dopo aver piazzato una trappola, entrambe

le spie possono esserne vittima!! La bomba a tempo esploderà 15 secondi dopo averla scelta. Qualunque spia(e) presente nella stanza al momento della detonazione sarà uccisa. Al contrario delle altre trappole, la bomba a tempo non è azionata dalla ricerca delle spie. Fai attenzione. Diventano utili quando sei inseguito. La spia sfortunata perderà 7 secondi. Inoltre, saranno dedotti 20 secondi dal suo tempo di gioco, per una penalità totale di 27 secondi. L'altro giocatore guadagnerà punti per ogni trappola neutralizzata piazzata dall'avversario. Se la vittima della trappola era in possesso del portadocumenti, l'altra spia può utilizzare questo tempo per localizzare la vittima e impadronirsi dei documenti. Per aggiungere gli insulti all'ingiuria, quando un giocatore è vittima di un trabocchetto e ne rimane vittima, l'altra spia si mette a ridere istericamente.

Rimedi

Esclusa la bomba a tempo, per ogni trappola esiste un rimedio per disinnescarla all'interno del labirinto. Ogni tipo di rimedio è nascosto sempre nello stesso tipo di luogo. Per esempio, le forbici sono usate per disarmare la pistola con lo spago. Le forbici si possono trovare nella cassetta di pronto soccorso appesa alla parete di fondo. Le spie non possono portare più di un oggetto alla volta escluso all'interno della borsa portadocumenti.

Trapulator

Situato alla destra di ogni stanza si trova uno strumento tipo calcolatore, il Trapulator. Serve per quattro funzioni base. Puoi usarlo per selezionare le Boody-traps; per indicare la tua locazione, misurare il tempo rimasto ed esaminare l'inventario.

Nella parte superiore del Trapulator c'è un orologio digitale che indica il tempo rimanente prima che l'aereo parta (con o senza di te!!!). Sotto l'orologio ci sono sei bottoni. Sui primi cinque ci sono le Boody-traps selezionabili. Il sesto bottone, nell'angolo in basso a destra invece, richiama la mappa dell'ambasciata in cui sei penetrato. La mappa appare nella stanza che occupava la tua spia al momento in cui è stata richiamata la mappa. La stanza nella quale si trova la tua spia lam-

peggerà. Le stanze colorate indicano che in quella stanza la tua spia c'è stata almeno una volta. Ogni oggetto dell'inventario non ancora raccolto è rappresentato da un punto. La mappa non dice quale particolare oggetto si trova in quella stanza; solo che c'è qualcosa che stai cercando. Infine, il Trapulator mostra gli oggetti che hai già collezionato prima della partenza. In basso dovrebbe esserci il tuo passaporto, i piani segreti, il denaro e la chiave. La mappa non mostra la posizione dell'altra spia, e non rivela nulla al riguardo del secondo piano dell'ambasciata (se ce n'è uno).

Inventario

Essendo lo scopo della missione fuggire dall'ambasciata, con la valigetta contenente i documenti segreti, è importante fare attenzione a tutto e non concedersi una sola distrazione. Prima che scada il tempo devi riuscire a trovare e prendere la valigetta, localizzare l'unica uscita e imbarcarti sull'aereo con il Passaporto, il Denaro, i Piani segreti e la Chiave.

È utile sapere che tutti questi oggetti non si troveranno mai nelle cassette dei rimedi. Usa la valigetta per portare tutti gli oggetti. Portali con te oppure nascondili. Ce n'è solo uno per ogni partita. Proteggi la valigetta a tutti i costi. Se viene trovato un oggetto e non sei in possesso della valigetta la tua spia porterà un sacchetto bianco e l'oggetto contenuto lampeggerà sul Trapulator.

Uscita

Esiste solo una via per uscire dal palazzo dell'ambasciata. La porta d'uscita è marcata. Non puoi uscire senza avere prima collezionato tutti gli oggetti necessari, la guardia di sicurezza dell'aeroporto non te lo permetterà.

AMBASCIATE A PIÙ PIANI

Alcune ambasciate sono a due piani. la tua spia può passare da un piano all'altro usando le scale. Botole nel pavimento sono spesso coperte da tappeti. Usa il pulsante/spazio per coprire/scoprire una apertura. Usa il joystick per muoverti su o giù.

Scale e tappeti

Se entri in una stanza con una scala, puoi attivarla avvicinandoti e premendo il pulsante del joystick. Premendo il pulsante una volta la scala scenderà a terra, permettendo alla tua spia di salire al piano superiore. Se premi una seconda volta il pulsante la scala risalirà. Per salire o scendere, dai un colpo al joystick nella direzione desiderata. La spia si muoverà da sola. Non tenere il joystick premuto in quella direzione. Se entri in una stanza con un tappeto, avvicinandoti al tappeto e premendo il pulsante, il tappeto si sposterà e rivelerà un buco. Muovi la tua spia sopra il buco e essa scenderà per la scala al piano sottostante. Puoi ricoprire il buco stando di fianco al buco e ripremendo il pulsante.

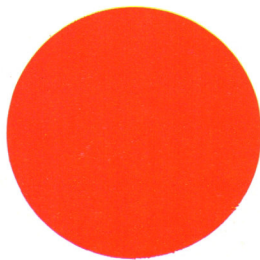
Briciole di pane

Puoi ripercorrere esattamente i tuoi passi usando l'indicatore a piccoli caratteri proprio sotto il margine inferiore della tua stanza. Queste guide (non disponibili nei livelli superiori) puntano la via da seguire per ritornare al punto di partenza!

Gli indicatori e il loro significato sono:

- > Prendi la porta a Destra per retrocedere di una stanza.
- < Prendi la porta a Sinistra per retrocedere di una stanza.
- ↑ Prendi la porta di Fronte alla stanza per retrocedere di una stanza. Prendi la porta di Retro della stanza per retrocedere di una stanza. Scendi nel buco del pavimento per retrocedere di una stanza. Sali la scala per retrocedere di una stanza.

Fino a 9 stanze possono essere così ricordate e indicate.



**FINALMENTE
LE NOSTRE RIVISTE
ANCHE SU DISCHETTO**

**DA QUESTO MESE
DUE FLOPPY DUE**

- **UN FLOPPY
A TUTTOGIOCO**
- **UN FLOPPY-KIT
PER CHI
PROGRAMMA**

**NON PERDETEVELI
IN EDICOLA!!!**

THE GREAT ESCAPE



1942, Germania. Su una scogliera che domina le fredde e tristi acque del Mare del Nord, si erge un castello trasformato in campo di prigionia — proprio come il tristemente famoso Colditz.

Nel cielo si ode il passaggio dei bombardieri alleati diretti a Berlino, e in lontananza si ode il tuono della contraerea. E i prigionieri sognano la fuga e il ritorno in Inghilterra, alla libertà. Non basta però sognare per scappare da un paese nemico, bisogna agire... ed ecco *The Great Escape* un gioco così realistico che vi stupirete di non trovarvi accanto John Mills e Richard Attenborough nel comitato organizzatore dell'evasione. Vi basterà dare un'occhiata a qualche schermo per capire di cosa si tratta: lo stalag tedesco è ricreato in tutti i suoi agghiacciati dettagli, ed è in bianco e nero, proprio come nei vecchi film di guerra.

Oltre allo Schloss (il castello), il campo comprende le baracche dei prigionieri, il cortile dell'aria, le torri di sorveglianza e migliaia di filo spinato... ed è pattugliato giorno e notte da soldati tedeschi e cani doberman. Con le sue ambientazioni tridimensionali e le dimensioni dei personaggi, la grafica somiglia a quella di *Fairlight*, e lo schermo scrolla senza intoppi mentre vi aggirate furtivamente alla ricerca di possibili vie di fuga. Solo quando siete all'interno degli edifici e cercate degli oggetti utili negli armadi lo schermo dissolve e poi passa subito alla stanza accanto. Le vie di fuga più ovvie non sono per questo anche le più facili: cercate di avvicinarvi al filo spinato con le cesoie e vi ritroverete morti oppure schiacciati per due mesi in cella d'isolamento... ma per fortuna non dovete mangiare pane ed acqua per tutto quel tempo, dato che verrete solo scortati fino alla cella e poi

riportati subito alla vostra baracca. Purtroppo perderete invece tutti gli oggetti che avevate raccolto, e il vostro morale piomberà a terra più rapidamente di uno Stuka in picchiata.

No, se volete farcela dovrete elaborare un buon piano — e vi sarà forse necessario scavare delle gallerie, esplorare le fogne, scalare le mura e addirittura drogare i cani. E se anche riuscite a farcela, la componente di casualità del gioco fa sì che la strada da voi seguita non sia necessariamente valida anche la volta dopo. In ogni tentativo di fuga, la vostra miglior alleata è sempre la fortuna!

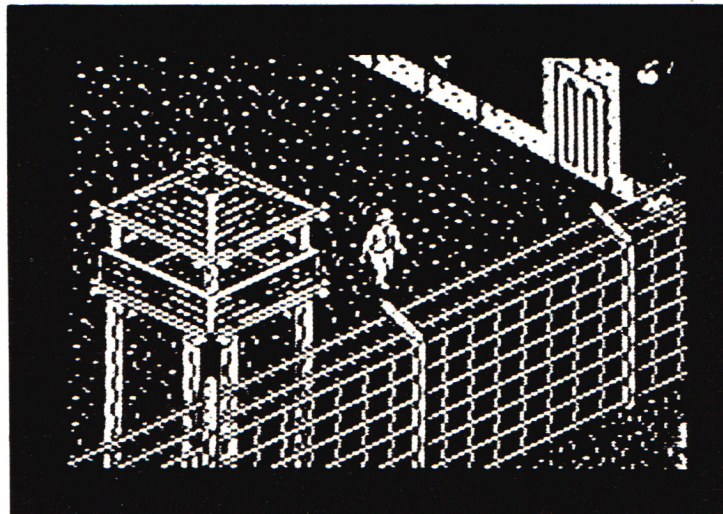
Il vostro nemico numero uno è il comandante del campo: se vi imbattete in lui durante uno dei vostri giretti clandestini, non aspettatevi che vi saluti molto cordialmente. Si possono prevedere i movimenti delle guardie tedesche dato che esse pattugliano dei percorsi precisi ed orari precisi oppure si trovano sulle torri di osservazione; il comandante invece è imprevedibile. Più saranno le volte che vi beccherà a spasso, più intensificherà la sorveglianza aumentando il numero delle guardie e dei cani.

Ogni volta che venite catturati, il vostro morale precipita. Nel gioco a fare da indicatore del morale c'è una bandiera con relativo pennone: se vi vedete a mezz'asta, vuol dire che siete un po' giù! Il vostro morale però migliorerà man mano che esplorerete nuove zone del campo e troverete oggetti che vi potrebbero essere utili. Gran parte delle cose che troverete vi serviranno a muovervi per il campo — grimaldelli, chiavi (può darsi che le dobbiate rubare), corde per scalare gli edifici, cesoie e un badile. Troverete anche del cibo, dei passaporti e degli abiti per il vostro viaggio at-

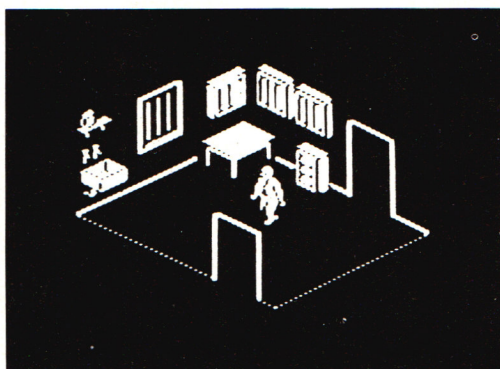
traverso il paese di Hitler: una volta fuggiti, le vostre possibilità di riuscire a tornare in patria sono legate al numero degli oggetti che siete riusciti a raccogliere. E non trascurate i pacchi che vi verranno inviati dalla Croce Rossa: in mezzo ai libri e ai cerotti potrete an-

che trovare qualcosa che vi tirerà su il morale... ma si intende che la userete solo a scopi medicinali! Insomma, ancora una volta la Ocean ha fatto centro!

Cesare Nalli

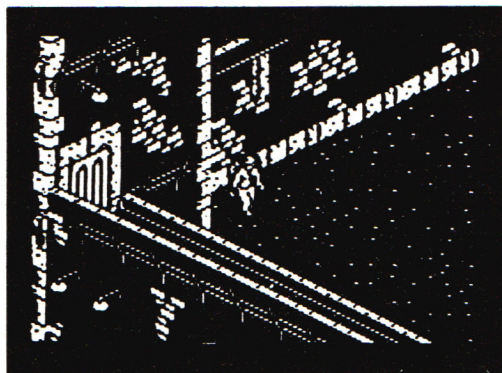


- 1 La grafica è così finemente dettagliata che vi parrà possibile vedere ogni spina del reticolato con le gocce di sangue rimaste dall'ultimo tentativo di evasione. Tenete d'occhio la torre d'osservazione: potete scommettere che stanno guardando proprio voi! Anche con il favore delle tenebre, non siete al sicuro: i fari possono illuminare a giorno il campo, quindi calcolate bene il loro ciclo se volete evitare i loro letali fasci di luce.



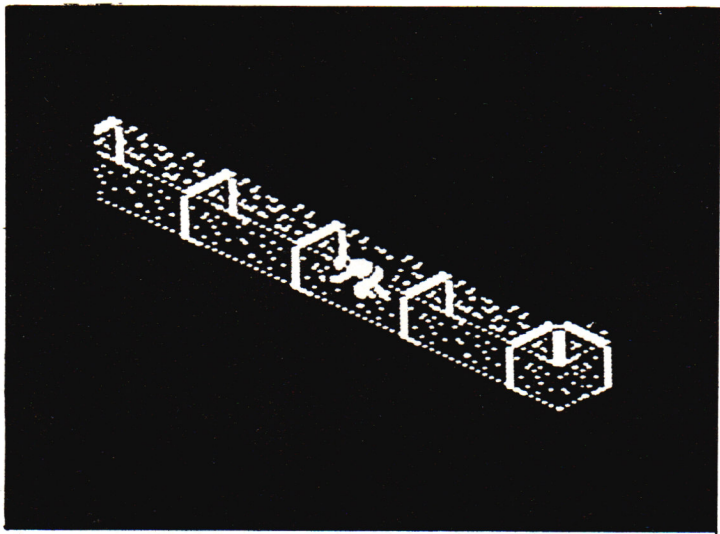
- 2 Chi cerca trova — ma esplorate tutte le stanze e perquisite tutti gli armadi!

- 3 Occhio al parapetto: c'è sopra una guardia di pattuglia col fucile carico, quindi sbrigatevi!





4 Bravi! Siete quasi riusciti a raggiungere la vostra baracca, sulla destra — però non perdetevi la concentrazione neanche per un istante: il campo pullula di guardie, e il comandante potrebbe essere proprio dietro l'angolo. Se vi danno l'altolà, potete lasciarvi catturare e portare in cella d'isolamento oppure darvela a gambe. Se invece lasciate fare al vostro uomo, riprenderà la sua routine quotidiana insieme a tutti gli altri prigionieri: state a guardarlo, e ben presto saprete orizzontarvi nel campo.



5 Per fortuna c'è una talpa che ha scavato sotto il campo un dedalo di gallerie in cui è molto facile perdersi. L'altro grosso problema sta nel fatto che le gallerie sono bloccate, e quindi per prima cosa dovrete procurarvi un badile.



**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**

**CHI CAPISCE
DI COMPUTER SA' CHE QUESTE SONO LE RIVISTE
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO
NON PERDETEVELE!!!
E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...**

SPECIAL PLAYGAMES

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 28 - in edicola il 12 dicembre**



IMAGNIFICI ISETTE

PER IL CBM 64
N. 19 - in edicola il 2 dicembre

PLAYGAMES INTERNATIONAL TOP

PER IL CBM 64
N. 16 - in edicola
il 12 dicembre

LA BOTTEGA DEL CHIPO

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo causa passaggio sistema superiore C64 + registratore + joystick + software a lire 600.000. Telefonare ore pasti a:
Ivo Tomaino - P.zza G. Aprato, 4 - Feletto (TO) - Tel. 0124/490697

● Vendo e compro giochi novità per CBM 64 tra cui: Popeye, Bilardo, One on One, Basket II, Breakdown, Blue Max, Niblig Thriller, Soccer (con replay), Baseball, Decathlon, Pac man, Ghostbuster, Sungle Hunt, Moto mania, Totocalcio ecc. Corsini Stefano - Via O. Cancelliere, 48/49 - Genova - Tel. 010/2190088

● Vendo numerosi programmi per CBM 64 tra cui: Karateka, Beach Head I e II, Strip Poker I e II, Olimpiadi invernali e Box. Possibilmente in provincia di Milano.
Giroto Valerio - Via Vazzi, 7/D - Arese (MI) - Tel. 9382378

● Vendo ultimissime novità per C 64 su disco e cassetta tra cui: Fight Night, Kung fu Master, Karate Champ, Frankie goes to Hollywood, Frank Bruno's Boxing, Magic Fantasy, Hot Wheel's, Tour de France, Racing Destruction, set. ecc. ecc. In arrivo Dragon's Lair e Space Ace. I giochi costano lire 3000, per la lista scrivere a:
Mariani Pier Giorgio - Via Leonardo da Vinci, 3 - 05100 Terni - Tel. 0744/408180

● Vendo cassette con 30 giochi ciascuna a L. 10.000! I giochi sono per CBM 64. Inviare L. 500 per la lista.
Bono Alessandro - Via Cappelle, 3 - Taggia (IM) - Tel. 0184/45862

● Vendo per CBM 64 giochi (in cassetta) come: Grattacielo atrico, dig dug, Barista, Burge time, Pipeline II, Pole Position, Falcon, Defender I e II, Buck Rogers, Firo, Calcio, Fort Apocalypse, girus e molti altri. Ciascuno a L. 500.
Daniele Sollai - Via Borgoratti, 82/A - 16132 Genova - Tel. 010/392341

● Vendo C 64. Vendiamo i migliori game e utility per C 64 su disco e cassetta: Ghostbuster, Koala Painter, ecc. dalle L. 500 in su. Telefonare ore pasti a:
Mario Passamonti - Via Torretta, 5 - Priverno (Latina) - Tel. 0773/911420

● Vendo giochi duplicabili come Ghostbusters, Basket, Apocalypse now, Decathlon, Blue Max, Suicide Strike, Popeye, F 104 II, Tennis, BC, Dig dug, Fort Apocalypse, Baseball, Atzeco, Skramble, Zaxxon, Re Artù, Monopoli etc. (tutti in turbo). Solo zona di Milano.
Francesco Beretta - Via Vigo Pellizzari, 7 - Vimerate (MI) - Tel. 039/661671

● Vendo/Cambio centinaia di programmi di altissimo livello. Video Games, Utility tra i migliori esistenti, vendo inoltre eccezionale proiettore che permette il passaggio dei programmi da qualsiasi cassetta protetta su disco. Richiedere lista gratuita. Max serietà.
Roberto Ferraro - Via Vico Buono, 7 - Vico Equense (NA) - Tel. 081/8799937

● Vendo o scambio tutte le ultime novità per C 64. Vendo il famosissimo Dragon's Lair per il commodore con sintetizzatore laser a L. 50.000.
Angioli Francesco - V. Giotto, 176/8 - Arezzo - Tel. 0575/356332

● Vendo per CBM 64 e 128 videogiochi su cassetta a L. 500 cadauno. Chiedere lista. Vendo inoltre a L. 10.000 "tot Professional" programma per il totocalcio.
Gianluigi Novelli - Via Baracca, 160 - 47023 Cesena (FO)

● Scambio programmi per il C 64 solo con utenti con il drive. Ho moltissimi giochi come Frank Bruno's Boxing, Law of the West, G.I. Joe. Telefonare dopo le 20 o scrivere a:
Cassatella Antonio - Via Luigi Einaudi, 34 - Bari - Tel. 419362/080

● Scambio. Possiedo moltissimi giochi come G.I. Joe, Barbie, Summer Games I e II, Frank Bruno's Frankie goes to Hollywood, Staff of Karnat, Entombed, Blackwiche, e altre novità per CB 64. Non vedo l'ora di scambiarmi.
Caorsi Andrea - Via F. Crispi, 53/2 - Sori (GE) - Tel. 701643

● Cerco amici con cui scambiare programmi su nastro per C 64. Ne ho di stupendi.
Umberto Amato - Via Arzaga, 11 - Milano - Tel. 02/4153555

● Vendo più di mille programmi per CBM 64 a prezzi di "Carità": giochi come Winter Games, Rocky o Summer Game II al prezzo di sole L. 1000 o L. 1500 cadauno!! Scrivetemi, farete affari!!
Pierdominico Alessio - Via Pian due Torri, 43 - Roma - Tel. 06/5261815

● Attenzione gente! Vendo favolosi giochi e programmi come Bruce Lee, Decathlon, Winter Sports, Super Zaxxon, Popeye, Jungle Hunt e anche parlanti come agente speciale 007, Castelli magici, Mezzogiorno di fuoco, Koala Printer Hero, Sintetizzatore vocale ecc. (per C 64). Max. prezzo L. 1500. Ne dispongo di 400.
Soddo Alessandro - Via Labriola, 3-Nazzano - 54031 Carrara (MS) - Tel. 0585/51764

● Compro interfaccia per CBM 64.
Quaresima Andrea - Via Antonio Garbasso, 7 - Roma - Tel. 5571626

● Vendo Vic 20 Commodore + 80 giochi. Compro-vendo-scambio giochi per C 64 sia su disco che su cassetta.
Massimo Maffei - Via Ferrari, 10 - Rovereto (TN) 38068 - Tel. 413268

● Vendo eccezionali giochi per Commodore 64 (Mario Bross, Mission Impossible, E.T., Rambo I e II, tutti gli sport, ecc.) a prezzi stracciati. Vendo inoltre interfaccia per commodore a L. 40.000 (causa doppio regalo). Cerco i giochi Dragon's Lair, Dragons Busters, Strip Poker I e II, Rocky, Huck, su cassetta.
Crisari Silvio - Via Prenestina, 80 - Roma - Tel. 7594359 ore pasti

● Vendo. Incredibile: per Commodore 64. Direttamente dagli USA Dragon's Lair, Rambo, Commando, Frakie goes to Hollywood, 007, Frankie Bruno's boxing ed altre centinaia di giochi.
Vesprini Marco - Via Cesare Battisti, 84 - Civitanova Marche (MC) - Tel. 0733/770818

● Vendo fantastico programma per 64 che permette di passare anche giochi o più files tipo G.I. Joe, da disco su cassetta. Possiedo anche programmi che passano tutto da cassetta su disco e vendo interfaccia per 2 registratori commodore. Telefonare solo il venerdì, sabato e domenica.
Umberto Rizzuto - Via Cesare Milone, 14 - 72021 Francavilla F. (BR) - Tel. 0831/942352

● Cerco registratore originale commodore in buono stato ad un basso prezzo. Possibilmente solo zona Modena.
Gianluca Colognesi - Via del Perugino, 59 - 41100 Modena (MO) - Tel. 059/358322

● Vendo CBM 64 per sistema superiore corredato di registratore + alimentatore + 100 giochi su nastro. Tutto a L. 450.000 non trattabili. Ancora nuovissimo.
Rosario P. - C. Scoball, 41 - 90145 Palermo - Tel. 577436

● Vendo joystick a raggi infrarossi. 2 mesi di vita a L. 75.000, non trattabili. Cerco gioco di Catch I° e II° offro max L. 5000.
Russo Giuseppe - Via Noviziato, 56 - Messina - Tel. 090/715622

● Vendo molti giochi fra cui: Zorro, Rambo, Commando, Bruce Lee, Hero Summer Games, Paperino, Pit Fall II, Congo Bongo, Calcio Replay II, Sinky vical, Mr. Robot, Beach Head I e II, The Goonies, Exploding Fist e tanti altri. Vendo sia su disco che su cassetta (anche se i giochi sono di numero minore), assicuro massima serietà e lista gratuita a coloro che scriveranno. L. 500 cadauno escluso supporti.
Petroni Massimiliano - V.le G. Matteotti - Pistoia (PT) - Tel. 0573/31050

● Vendo per CBM 64 magnifici giochi su disco tra cui: Entombed, G.I. Joe, Staff of Karnat, Summer Game I, II e III, (disponibili su nastro) e inoltre simulatore di volo dell'aeronautica militare degli USA (con istruzioni) a L. 20.000 compreso disco, Dragon's Lair a L. 25.000 compreso disco, mentre gli altri da L. 5.000 in giù. Su nastro Commando I e II, Rally Speedy, Karatè, Baseball e altri giochi a L. 1500 inclusa cassetta. Telefonare dalle 13.30 in poi escluso martedì-giovedì-sabato.
Pittari Nicola - Via R. Pastore, 16 - 71036 Lucera (FG) - Tel. 0881/941948

● Vendo per ZX Spectrum 48K favolosi giochi a L. 1500 l'uno (Commando, Mikie, Vie ar Kung fu, Rambo, Gladiator, Popeye, Saboteur, Profanation, Chiller, Highway Hencounter, BC's, Beach Head 22, Flak, Basketball, Rocky Horror Show, Super Pipeline, Mission Impossible (Eprx!!!), Buck Rogers, ecc. ecc. Chiedo ed offro massima serietà. Scrivere o telefonare a

Confalonieri Giacomo - Via S. Ambrogio, 25 - 20050 Vergo Zoccorino (MI) - Tel. 0362/96013

● Cerco giochi tra cui Entombed, Staff of Karnat, Rambo I, Ghostbusters, Strip Poker, di qualsiasi tipo, Hunchback I e II, Frankie goes to Hollywood e altri ai primi posti in classifica. Contratto solo con persone serie. Sono disposto anche a scambiare giochi. Telefonare ore pasti o scrivere a:
Leo Antoniano - V.P.zza S. Cuore P.zza Helios, 7 - Milazzo (ME) - Tel. 090/9283540

● Cambio programmi per C 64 disk o tape. Cerco copiatori oltre la 35 traccia. Dispongo di 800 prg.
Verini Mario - Via Matteotti, 10 - 54011 Aulla (MS) - Tel. 0187/409724

● Vendo 70 giochi in turbo paste come Ghostbusters, Maniac Miner, Pit Fall I e II, Indiana Jones e il fantastico Dragon's Lair, a L. 25.000 oppure 50 giochi a L. 20.000. Cassette e trasporto gratuito.
Fiscicottano Gennaro - Via Telesina, 113 - Cerreto Sannita (BN) - Tel. 861624

● Vendo causa passaggio altro Hobby. Cedo per cifra significativa. Spectrum Plus, Joystick, Stampante Alphacon 32 (con garanzia), + 40 cassette (programmi da bar, e di scuola), tutto perfettamente funzionante e provabile a L. 460.000 (solo il valore della tastiera) prezzo commerciale L. 980.000.
Ivan Calcaterra - Via Adda, 47 - Cormano (MI) - Tel. 02/6132139

● Vendo o scambio giochi per il commodore 64.

Tra cui: Strip Poker, Winter Games I Flistons, I gremlins, Rambo II, Cavasaky, ecc. Massima serietà. Ogni gioco costa L. 3000 grazie

Andrea Pasin - Via Vercelli, 14 - 36015 Schio (VI) - Tel. 672320

- Scambio. Ho circa 200 giochi per C 64 e 20 utility, S. Pipeline I e II, Falcon Patrol, Biliardo, Pitfall, Pooyan, Solo Flight, Star Treack, Rollerball, Bruce Lee.
- Lamona Bioglio - Via Friuli, 5 - Codroipo (UD)
- Chi vuole i migliori programmi su cassetta portati direttamente da disco e appena arrivati dall'america per CBM 64 (tutti programmi seri) si rivolga a: Miscelaneo Antonio - Via Brigata Marche, 1 - Belluno (BL) - Tel. 0437/27526
- Vendo i migliori videogames a sole L. 1000 l'uno! Kennedy Approach, Beach head II, Phanton Karate, Spy vs Spy II, Combat Lynx, Porno Movie, tutti su nastro e tutti per CBM 64. Lista gratuita, vasta scelta di più di 600 programmi. Regalo spese postali e supporto magnetico. Scrivimi.
- Valentina Baio - Casella Postale 29 - 36016 Thiene (VI)
- Vendo/campo giochi per C 64 (sia su nastro che su disco). Dispongo di 800 giochi tra cui Gi Joe, tour de France, Rambo II, The Goonies, Commando, Barbie, The Rocky Horror show, Catch, Hard ball, e tanti altri. Richiedere la lista. Telefonare dalle 20 alle 21 a
- Alessandr Duccio - Via per Cinisello, 18 - Nova Milanese (MI) - Tel. 0362/40948
- Eccezionale!!! Vendo in blocco 10 giochi a L. 15.000. I giochi sono: Fighter, Shuttle, Red Baron, Ca-Veej, Easy World, Super Flipper, Inferno, Othello, Wunda, super Monitor. Per ZX Spectrum 48. Malaguti Massimo - Via Dei Consoli, 8 - Guidonia (RM)
- Scambio per C 64 utilità + giochi di qualsiasi specie a L. 1000 cad. del tipo: Pit Stop, Pose Position, Summer Games, Impssible Mission, Baseball, Tennis Basket, Poker Sexy Bowling, Ghostbusters, Raid Over Moscow e tantissimi altri. Mandare lista + francobolli per la rispedizione. Massima serietà.
- Antonio Mignaneli - Via Ddnizetti, 13 - 03043 Casinò (FR) - Tel. 0776/26907
- Vendo per C 64, tantissimi giochi (su disco preferibilmente), tra cui: Barbie, Karateka, Bruno's Boxing, Mickey, Ard Ball, Karate Champ, Winter Games, Summer Games I e II, Fight Night, Erotic, Hoot Wheels, Beach Head II, Desert Fox ecc. ecc. Baioni Eugenio - P.zza Cav. di Vittorio Veneto, 4 - Terracina (LT) - Tel. 0773/724252
- Vendo ultimissimi giochi per CBM 64 come: Way of the Exploding Fist, Impossible Mission (in italiano), Kung fu, Kung fu Master, Commando, Transformers, ecc. Tutti senza auto run a L. 1000. Telefonare ore di cena a
- Grigolini Carlo - V.M. Cimone, 6 - Verona (VR) - Tel. 045/213550
- Vendo i migliori giochi per C 64. Prezzi straordinari, per informazioni telefonare a: Capetta Alessandro - Via Keplero, 10 - Milano - Tel. 6887869
- Vendo ottimi giochi per C 64 su cassetta o disco, a L. 3000 l'uno. Tipo: Zorro, R.D.S., Raid Bungeing, Bay, Summer Game II, Bruce Lee, Exploding Fish, Rambo II, Commando, Commando II, Karateka, Egyptian
- Fabio Desideri - Via Iberti, 8 - Torino - Tel. 384253
- Vendo mega giochi per C 64 tra cui Spy Hunter, Kung fu Master, Rambo, School Daze, Ghostbuster, Falcon Patrol ye, ed altri da L. 500 in poi. Scrivere o telefonare dalle 14.30 alle 16 a: Paleari Oreste - Via Fanin, 11 - Lainate (MI) - Tel. 02/9371672
- Vendo giochi per CBM 64. Dispongo di 300 programmi come Rambo, Commando e altri. Giochi come il bar. A L. 500 cadauno su cassetta, su disco L. 600.
- Pepé Francesco - C. San Maurizio, 43 - Torino - Tel. 011/8397712
- Cerco per CBM 64 i seguenti giochi: Raid over Moscow, Bruce Lee, Baseball, Ghostbuster. Telefonare ore pasti a
- Ezio Paternò - Via S. Caterina, 24 - Paternò (CT) - Tel. 095/622038
- Vendo per CBM 64, registratore, joystick, coperchio per tastiera, con garanzia (ottobre '85) con circa 150 giochi, come nuovo a L. 400.000. Affare!!!
- Belcuore Tony - Via Mac Mahon, 90 - Milano - Tel. 397144

- Vendo per CBM 64 giochi eccezionali come Hulk, Rambo, Who Dares Wins I e II, Commando, Barbie Kong fu Masters, Gremlins, Karatè Champ, a L. 2500 cadauno o L. 1000 a disco.
- Liggieri Valerio - Via De I Grottini, 18 - Cecina Livorno - Tel. 0586/684005
- Vendo programmi per lo Spectrum 48 K (mi raccomando ultimi) sono molto trattabili i prezzi? Scrivere o telefonare ore pasti a: Andrea Barbieri - Via Gramsci, 48 - Mirano (VE) - Tel. 041/432527
- Vendo per Spectrum 48 K tutte le ultime novità inglesi. Titoli in costante aggiornamento. L. 3000 cadauno. Non accetto ordinazioni inferiori a 3 programmi. Telefonare tutti i giorni tranne il giovedì a: Andrea Parmigiani - Via del Piombo, 10 - Bologna - Tel. 051/306005
- Cerco disperatamente programmi per ZX Spectrum 48K. Specialmente Licantropus, Mr Wimpy, Lamburger Hulk, Tutan Kamon, Decathlon, Bruce Lee. In cambio cede: riviste con vari programmi e 14 giochi di alto livello grafico.
- Franco Lapaolo - Via S. Pietro - 87010 Lungro (CS)
- Vendo programmi per ZX Spectrum 48 K. Inviatemi la vostra lista di programmi ed avrete la mia gratias.
- Tullio Demetrio Sica - Via Carlo Alberto, 14 - 0828 Contursi Terme (SA) - Tel. 0828/991024
- Vendo Spectrum 48 K plus completo di alimentatore, cavetti, filo antenna, coprtastiera, interfaccia joystick + manuale in italiano + 10 utili programmi a sole L. 250.000
- Raniero Massimo - Via Monte Tesoro, 35 - Verona - Tel. 045/976565
- Vendo al prezzo stracciato di L. 1000 cadauno, circa 700 titoli per lo Spectrum, con 30 programmi nuovi ogni mese. Non perdetevi quest'una occasione per rifornirvi dei titoli che vi mancano, oppure di ampliare la vostra collezione con le ultime novità. Spedizioni veloci e in contrassegno. Richiedete lista o telefonatemi!
- Viscardi Alberto - Via Pedemonta, 6 - 46035 Ostiglia (MN) - Tel. 0386/31462
- Vendo, causa doppio regalo, interfaccia joystick Kempston, nuovissima al prezzo eccezionale di L. 45.000 + spese di spedizione. Per maggiori informazioni scrivere o telefonare a: Ferioli Fernando - Viale Risorgimento, 1 - 41034 Finale Emilia - Tel. 0535/93511
- Vendo programmi per Spectrum. Dispongo di tutte le novità inglesi (Rambo, Commando, Yer ar kung fu, Mikie) e possiedo tutti i giochi della Ultimate, Ocean, Elite, Microgen, Quiksilvia, Bug Byte e tante altre, inoltre vendo favolosi videogames a L. 45.000.
- Alessandro Meri - Via Diaz, 12 - 20033 Desio (MI) - Tel. 0362/628340
- Cerco disperatamente "Ghostbusters" che vada bene per Spectrum 48K. posso cambiare con un numero di Program.
- Telefonare la sera a: Simone - Via Sidoli, 53 - Parma - Tel. 0521/45104
- Vendo/scambio videogiochi per ZX Spectrum 48 K, vendo videogiochi per C 64-C 16 e Vic 20 a L. 600 cadauno + il costo della cassetta. Astenersi perditempo. Massima serietà
- Stefano Panico - Via Per Varzano, 3 - Albavilla (CO) - Tel. 031/611296
- Cerco possessori di Spectrum 48 K per formare un "Club Spectrumania". Per informazioni telefonare a: Marco Berni - Via Valsugana, 2 - Empoli - Tel. 0571/80374
- Vendo ZX Spectrum 48K + registratore + joystick Kempston + manuale + imballaggi + 90 cassette piene di programmi a L. 170.000 trattabili o lo scambio con il CBM 64.
- Guarniere Francesco - Via Proba Petronia, 70 - Roma - Tel. 06/348357
- Vendo più di 50 cassette di giochi comprati in edicola per L. 3500 in più vendo interfaccia per copiare tutto il software su nastro (dico tutto) per L. 18.000. N.B. I giochi sono per CBM 64 e per Spectrum 48K
- Michele Caroti - Via Cognolato, 4 - Monselice (PD) - Tel. 0429/74839
- Vendo programmi per ZX Spectrum 48K a sole L. 1000 l'uno. Ne possiedo di bellissimi. Vendo anche interfaccia joystick a 2 porte per sole L. 30.000. Scrivetemi.
- Manfredò Antonioti - Via Cavour, 3 - Carrara (MS) - Tel. 0585/72897
- Cerco joystick per ZX Spectrum 16K Ram con interfaccia. Telefonare dopo le 20 a.

Bernasconi Fabrizio - Via Traversera, 8 - Castellanza (VA) - Tel. 503907

- Vendo, causa passaggio a sistema superiore, ZX Spectrum + interfaccia + joystick + registratore + manuale d'uso in italiano + tantissimi giochi più di 200 la prezzo di L. 420.000 trattabili.
- Sebastiani Andrea - Via De Rebibbia, 41 - Roma - Tel. 06/4125967
- Vendo Spectrum 48K + 300 giochi, interfaccia, joystick, registratore, riviste, libro, o cambio con C. 64 K e registratori
- Andrea Arriga - Via G. Giovannoni, 109 - Roma - Tel. 5203289
- Programmi per ZX Spectrum a L. 2000 l'uno su cassette Sony o TDK. Registro anche su Floppy disk da 3.5 pollici (disco vers. 3 sandy). Lista gratuita. Pagamento in contrassegno. Massima serietà.
- Pisano Giampaolo - Via Michelangelo, 5 - 00034 Colferro (RM) - Tel. 06/973805
- Cerco monitor strausato funzionante. Cedo in cambio corso completo di video basic per Spectrum 16/48 totale 20 cassette + 20 manuali in italiano + 10 giochi. Telefonare dopo le ore 20 a: Ceruti Ezio - Via Pordoi, 3/3 - Busto Arsizio - Tel. 627407
- Nuovo Club program su C 64 e ZX Spectrum. Scambio di cassette, dischi, e opinioni su computer. Per tutto ciò rivolgersi il mercoledì a: Federico - Via Lariana - Roma - Tel. 8443000
- Vendo ZX Spectrum 48K Printer + libro + cassetta spieg. italiano + coperchio protettivo tastiera + giochi come Camel Trophy, Atc Atoc, Aldre-mist, Zaxxon, Tarzan, Olimpiadi e altri. A sole L. 400.000. Telefonare ore pasti a: Guarente Eduardo - Via C. Cattaneo, 60/B - Napoli - Tel. 469658
- Vendo ZX Spectrum 48K giochi arcade e utility di ogni genere a L. 4.500 cadauno. Ogni 7 giochi in omaggio 2 programmi più 5 listati. Per ogni informazione scrivere a: Raffaele Fagioli - Via Varese, 86 - Saronno (VA) - Tel. 02/9622307
- Vendo ZX Spectrum 48K completo di alimentatore, cavi e manuale italiano, più 140 giochi (tra i migliori) e interfaccia per il joystick, tutto a L. 350.000!
- Rico Pier Paolo - Via XX Settembre - Avezzano (AQ) - Tel. 0863/31172
- Vendo/scambio/compro software per CBM 64 Spectrum 48K. Ultimissime novità. Prezzi a partire da 500 lire (cinquecento). Spedisco i programmi entro 3 giorni dalla richiesta.
- Fernando Scaduto - Piant Des Rives, 11 - 11100 Aosta - Tel. 0165/43661
- Vendo Sinclair ZX Spectrum 48K in ottime condizioni completo di: tre libri di istruzioni, 370 programmi, tra i quali originali e novità inglesi, joystick, interfaccia, proter. A un prezzo eccezionale! Telefonare per informazioni a: Gianoli Sebastiano Scarpanti - Via S. Agnese, 8 - Mantova - Tel. 0376/327308
- Vendo a qualsiasi prezzo ogni tipo di giochi in circolazione. Basta un telefono, e ci metteremo d'accordo. Serietà e simpatia.
- Danilo Ottolina - C.so Garibaldi, 15 - 20030 Seveso (MI) - Tel. 0362/500164
- Vendo ZX Spectrum 48K + joystick + 26 cassette + interface (2 posti) + libro istruzioni (in italiano). L. 400.000.
- Massimo Pica - V. Ogliaro, 31 - Torino - Tel. 011/360311
- Cerco e vendo i programmi più belli per Spectrum 48K/16. Ne possiedo di ogni tipo dai video games agli utility. Scrivere o telefonare a: Matteo Pappalardo - Via Largo Moscati, 7 - Salerno - Tel. 089/333708
- Vendo giochi per ZX Spectrum 48K, tra i quali: Commando, Dynamite Dan, Popeye, The Castle, F. Bruno's Boxing Superstest e tanti altri a L. 4000 2 giochi. Telefonare alle 20.30 a: Michele Ferrari - Via G. Marco, 188 - Pescara (PE) - Tel. 085/691719
- Cerco componenti per un club di computer C 64 e ZX Spectrum (48K). Telefonare il mercoledì (solo romani) a: Federico - Lariana, 7 - Roma - Tel. 8443000
- Vendo i migliori ZX Spectrum. Allo strabiante prezzo di L. 1000 l'uno! Richiedete gratis il catalogo e le modalità necessarie, e troverete che titoli come Ping Pong, Visitors, Zorro, Winter Games, Barri Mc Guigan, Bombjack, Gren berets, son già vecchi...
- Alberto Viscardi - Via Pedemonta, 6 - 46035 Osti-

glia (MN) - Tel. 0386/31462

● Vendo intellivision perfettamente funzionante con 14 cassette a L. 160.000

Farroni Riccardo - Via Garibaldi, 8 - Piacenza - Tel. 24680/0523

● Vendo per C 64 giochi sempre recenti (circa 300). Vendo anche interfaccia doppio tape (per copiare qualsiasi nastro), tasto reset e cartuccia fast load.

Carlo Lariolo - Via Rovagnone, 14 - 10015 Samone (TO) - Tel. 0125/53115

● Vendo recentissimi giochi per CBM 64 o CBM 128. Ne possiedo circa 2000. Prezzi bassi ed ulteriori sconti a clubs e per acquisti di quantità programmi su nastro e disco. Telefonate numerosi.

Simonelli Franco - V. Delle Ginestre, 5 - 10073 Cirié (TO) - Tel. 011/9206965

● Spero che la Special Program ecc. inserisca almeno alcuni di questi videogame per CBM 64 nelle sue fantastiche riviste. Check (lotta libera). Superman II, Hulk, Commando

Vito Nunziante - Via Matteo Renato in. 93/A - 80136 Napoli - Tel. 349899

● Vendo a tutti i possessori di CBM 64... vendo interfaccia RSHS che permette di duplicare qualsiasi programma utilizzando solamente 2 registratori 1541 al modico prezzo di L. 30.000

Sammartin Michele - Via Monte Tesoro, 35 - 37132 Verona - Tel. 045/974218

● Vendo e scambio per C 64 le migliori novità, tra cui Rambo, Lords of Midnight, Castle of Terror (Melbourne), Psytron, Beach Head, Hobbit II, Frank Bruno's Time. Cerco Oxford Pascal.

Stefano Lorenzi - Via Roma, 61 - 32043 Cortina d'Ampezzo - Tel. 0436/66310

● Cerco duplicatore per programmi in cassetta protetti o velocizzati in turbo a prezzi modici per CBM 64. Inoltre vendo/scambio games del tipo: Ghostbusters, Soccer 3D, Impossible Mission, ecc.

Giampiero Casu - Via Petronia, 30 - Porto Torres (SS) - Tel. 514274

● Vendiamo per CBM 64 cassetta contenente 100 giochi a L. 25.000 tra cui abbiamo 3 tipi di calcio. Ghostbusters, Gyruus, Burning rubber, Basket ed altri giochi dalla grafica superba. Telefonare ore 20.00 a

Giuseppe Caputo - Via Ernesto Pascal, 38 - Secodigliano (NA) - Tel. 7371516

● Vendo programmi su disco per Commodore

64, possetto tutte le ultime novità! In caso di vendita: un programma a sole L. 700, 10 dischi a L. 25.000 e moltissime altre nuove offerte super convenienti. Pagamento contrassegno. Richiedere lista o telefonare a:

Fusero Sergio - Via Barbaro, 17 - 10143 Torino - Tel. 011/822427

● Vendo programmi per il 64. Per esempio Two on Two, Space Ace, Rambo II, Zorro, Street Hawk, Superman, Gli antenati, Gremlins Alati, e altri 3000.

Nova Soft - Via Della Caserma, 6/D - 55048 Lucca - Tel. 0584/343463

● Vendo per CBM 64 a L. 1000 cadauno questi programmi: Raid over Moscow, Pjamarama, Mission Impossible, Pit Stop II, Popeye, Jungle Hunt, Utility, Soccer, Basket, Baseball, prol. Beach Head, Zaxxon II e tantissimi altri. Tutti su disco e cassetta, oppure scambio. Max serietà

Martone Antonio - Via Cesindi, 97/A - Atripalda (AV) - Tel. 0825/625488

● Vendo divertentissimi programmi per C 64 (vanno a ruba, prendateli); inoltre vendo una stampante plotter Vic 1520 nuovissima, comprata quest'anno (1986). Cerco e compro dispositivi hardware in buone condizioni per C 64 drive 1541. Attenzione: cerco anche soci per il Club Italiano Software.

Tarlati Andrea - Via S. Leghi, 5 - Pistoia (PT) - Tel. 0573/27549

● Cerco videogame per CBM 64 come Nibbler, Rocky, Boxe, Rollerball, Karate, Raid Over Moscow e Dragon s Lair, naturalmente a prezzi controllati.

Paolo Marcinnò - Via Andrea Costa, 27 - Novate M. (MI) - Tel. 3542089

● Vendo fantastici programmi per Spectrum 48K a prezzi stracciati! Dispongo di programmi ancora inediti appena usciti in Inghilterra e dei migliori "classici" per Spectrum. Telefonare dopo le 19.00.

Marco De Palma - Via Sulmona, 23 - Milano - Tel. 5390522

● Vendo console intellivision ottimo stato con 8 cartucce gioco, tra cui tron, Guardie e ladri, Calcio, Tennis e battaglia navale a L. 150.000!! Assicuro massima serietà. Telefonare o scrivere a:

Gianluca Trevani - Via G. Santarelli, 6 - 06088 S.M. Angeli - Tel. 075/8040028

● Vendiamo separatamente 6 liste di programmi per SX Spectrum. Ogni lista è composta da 10 giochi e costa L. 20.000. Tutti i giochi sono fantastici!!

Gian Battista Aicardi - Via Papa Giovanni, 28 - Conegliano (TV) - Tel. 0438/22453

● Cerco games per C 64 come winter Games, light Night, Commando, Last V8, Little, Computer People, Summer Games II, Arcade Hall of fame, Rancing Destruction Jet, Thei Sold a Million, Karateka o il Karatè, Pjamarama, Strep Poker, Rocky o la Boxe e chi più ne ha più ne metta. Telefonare ore pasti a:

Alunni Patrick - Via Roma, 64 - Casacastalda (PG) - Tel. 075/909103

● Vendo 50 giochi in turbo tape, ne possiedo circa 2000 tra cui (Ghostbusters, Bruce Lee, Pitfall I e II, Zaxxon, Impossible Mission, ecc. a L. 20.000 oppure 70 giochi a L. 25.000. Scrivere a:

Pisciottano Gennaro - Via Telesina, 112 - Cerreto Sannita (BN) - Tel. 861624

● Cambio giochi per C 64. Posseggo: Flop e Flop, Match Point, Pengo, Vortex, CGS Zaxxon, Super Pipeline, Buck Rogers, Aztec One on One, Choplifter, Pooyan, Jungle Hunt, Blue Max, Spazio 2000, F. Forest ecc. Tutti registrati in turbo tape.

Cerco: Commando, Summer Games I e II, Rocky e Track e Field. Inoltre per chi ha un pedale vendendo la cartuccia favoloso gioco di Le Mans a sole L. 1500.

Gianni Sivoletta - Via Roma, 26 - Casacastalda (PG) - Tel. 075/909146

● Occasionissima! Vendo programmi su nastro per C 64 a prezzi imbattibili. Es. cassetta con 50 programmi a scelta L. 38.000 tutto compreso. Disponibili ultime novità tipo: Commando, Scalextric, Eyroscope, Rambo, Marins I e II, Simon's Basic, Raffaello, Data base, Word Processine, Velox. Massima serietà. Richiedere lista a:

Cervelli Michele - Via Fiorentina, 43 - 56025 Pontedera (PI) - Tel. 0587/56046

● Vendo programmi per C-64 soltanto per nastro a lire 1500. Dispongo di una vasta gamma di videogiochi tra cui: Hiper Sport, Exploder Fist, Black White, Commando, Wintergame, Frankie Goes to Hollywood, Bruce Lee, Frankie Brunos Boxing, e tanti altri.

Vincenzo Piscitelli - Via S. Lucia, 27 - Ridado (CE) - Tel. 0823/181165

● Favolosa cassetta con 11 videogiochi 11 (Spy us spy I e II, Frankie goes to ... Impossible Mission, Kung Fu, Mounty on the Run, Commando, Mundial Soccer, Everyone's a Wally, Spiderman Ad-

Tagliando da compilare e spedire in busta
alla redazione di Special Playgames
presso Società Edizioni Internazionali,
Via Ausonio 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano) **SPECIAL PLAYGAMES N. 24**

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

Nome

Indirizzo

Città

Telefono

Anni

venture. Bouderdash) a L. 20.000 in contrassegno. Fai la tua richiesta a questo indirizzo: Federico Padovani - Via Montagnola, 6 - 37020 At bizzano (VR).

● Videogames ed utilities per CBM 64 su cassetta a L. 500, chiedere lista di un migliaio di titoli. Gianluigi Novelli - Via F. Baracca, 160 - 47023 Cesena (FO).

● Per CBM 64 richiedi lista gratuita con oltre 60 fantastici programmi: Beach Head II, Shadowfiri Hulk, Easy Finance, Snoopy, Kennedy Approach Super Boxing e moltissimi altri. A lire 1.000 l'uno ed inoltre ti regalo il supporto e le spese posta. Approfittane! Scrivi a: Valentina Baio - Casella Postale, 29 - 36016 Thiene (VI).

● Vendiamo favolosi programmi per CBM 64 come: I magnifici 4, Rambo II, Kurfu, Master, To De France e moltissimi altri. Tutti su cassetta a L. 1000-1500 l'uno. Roberto Mele - Via del Piegarello, Terracina (LT) - Tel. 0773/8726469.

● Tutte le ultimissime novità dall'Inghilterra per ZX Spectrum. Telefonare o scrivere a: Santus Stefano - Via Appennini, 137 - Milano - Tel. 02/3532087.

● Cerco per ZX Spectrum, il gioco Pac Land Senza Tregua, oppure Squola Cocquio Federico - V. S. Priscilla, 12 - Campa (Venezia) - Tel. 04/90017.

● Vendo ZX Spectrum 48K ottimo stato + monitor + cavi + interfaccia DK Tranks + 2 joystick + registratore Sony + riviste + giochi tra i quali Commando, Hazzard e altri. Totte L. 350.000 tratt. valore reale L. 550.000. Tozzi Mario - Via del Fico, 11 - Grottaferrata (RM) - Tel. 06/9455582.

● Per ZX Spectrum 48K: Daley Thompson C.athlon, Golf Calcio, Karate, Pugilato, Dal Thompson Super-Test, Hyper Sports. Telefono ore pasti. Massima serietà. Alqaruoti Nabil - V. Vincenzo Morello, 25 - Roma - Tel. 430429.

● Vendo o scambio per ZX Spectrum oltre 3 giochi (tra cui Match Day, Exploding Fist, Commando, Fighting Warrior, Atac Atac, Everyone's a Winner). Prezzi da L. 1500 a L. 3000 l'uno (ogni 3 giochi uno in regalo). Richiedete la lista inviando il francobollo o la vostra lista a: Stefano Cionchi - Via Pio Emanuelli, 55/41 - 00147 Roma.

● Vendo per ZX Spectrum tastiera saga 1 Erpor L. 80.000 + SP (pagata L. 145.000). Vendo inoltre ZX interface 1 e due ZX microdrive a 250.000 (pagati L. 420.000) + 25 cartucce microdrive nuove a L. 135.000. Roberto Morosi - Piazza 4 Novembre, 9 - 20035 Lezno (MI) - Tel. 039/484901.

● Vendo moltissimi giochi inglesi e americani. Compilation 50 giochi L. 20.000 - 25 giochi 8000. Ne possiedo di inediti Bomb Jak, Kung Fu I, II, III, Soccer I, II, III, IV, Summer Games I e II, Winter Games, Commando I e II, B.C. I e II, e molti altri. Antonio Zucchiatti - Via Silvio Pellico, 15 - Camporomido (UD) - Tel. 0432/662100.

● Comprò i seguenti giochi per CBM64: Snocopy Bruce Lee, Gi I/O, Raid Over Moscow, Paperino. Attenzione non pago più di L. 2000 per gioco. Spese postali a mio carico.

Comprò anche giochi avventurosi a prezzi modici (che non superino le L. 4000), si intende che abbiano una bella grafica ed una sonorizzazione perfetta. Per informazioni telefonare ore pasti a: Farinezzi Mirko - Via Del Riale, 5 - 20015 Parabiago (MI) - Tel. 0331/556925.

● Vendo giochi utility su disco e cassetta per C64-128. Per esempio: Ping Pong, Speeding Catch (lotta libera), Ye Ar Kung fu, Hockey, Back to the future, Tropical Fever Zorro, Jabba Dabba Doo, International Tennis, protettore per registratore. Telefonare dalle 15,00 a: Canoro Igor - Salita 2 Porte 60 - Napoli - Tel. 081/467097.

● Comprò. Eccezionale offerta da non perdere per tutti coloro che possedessero il C64, ecco ciò che fa per voi. Vendinsi a prezzo modico pennucchie nuove (quante ne desiderate) e tanti nuovissimi giochi come 10 simulatori di volo, ecc., circa L. 300 l'uno. Consegna a contrassegno: ma 1 settimana dalla richiesta. Non sono fandonie. Provare... per credere! Telefonare ore pasti: Romano Mario - Via Della Quercia - Capezzano (SA) - Tel. 089/273547.

SPECIAL PLAYGAMES

SPECIAL PLAYGAMES

SPECIAL PLAYGAMES

SPECIAL PLAYGAMES

PROGRAMMI PER CBM 64 E SPECTRUM 48K

SPECIAL PLAYGAMES

24

SPECIAL PLAYGAMES

24

RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E PIEGA
SEGUENDO
IL TRATTEGGIO
INDICATO

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

- 1 FACEBALLS
- 2 BOWLING
- 3 THE WALL
- 4 MR. PIT
- 5 MISSIONE CENTSURUS
- 6 LESTER KNUCK
- 7 NIPPO WARRIOR

COUNTER

LATO B / SPECTRUM 48K

- 1 DALIDAN
- 2 POYANS
- 3 WIMBLESON
- 4 POPY
- 5 CALCETTO
- 6 ARCHON
- 7 PRISONERS

COUNTER

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

**QUESTA CASSETTA
È DI**

NOME

COGNOME

VIA

N.

CITTA

ANNOTAZIONI